

**Fecha de inicio y finalización:** 02/05/2015 - 30/04/2019

**Director:** Calcagno, Esteban.

**Co-Director:** Romero Mascaró, Diego.

**Integrantes:** Matus Lerner, Martín Lautaro; Martínez, Marcelo Fabián; Campos, Diego Rodrigo; Mastrasso, Fernando Ariel; Ávila, Nicolás Martín; Ramos, Juan Mariano; Santoni, Sergio; Di Bacco, Juan Patricio; Roberto, Luciana; Ortega, Nicolás; Tomas, Miguel; Posada Álvarez, Juan Pablo; Rodríguez, Altieri, Nicolás; Javier, Petrillo; Nahuel, Liboreiro.

**Título:** DESARROLLOS TECNOLÓGICOS DIGITALES APLICADOS AL ARTE.

**Resumen:** La tecnología informática aplicada a la música es un campo que ha logrado una fuerte expansión en las últimas décadas. Este campo explora áreas que atraviesan desde el desarrollo de nuevas herramientas utilizadas para la creación musical, pasando por la creación de dispositivos que permiten la extensión de instrumentos musicales acústicos, el diseño de nuevas interfaces de control y nuevos instrumentos musicales, el desarrollo de software específico para el procesamiento de sonido, llegando a la creación de nuevas herramientas informáticas aplicadas a la educación musical.

En este ámbito los movimientos de software y hardware libre han realizado un aporte fundamental, brindando un punto de partida basado en una gran variedad de herramientas específicas. Gracias, en primer término, a las herramientas de software y hardware y, en segundo término, a las nuevas modalidades con que se difunde y comparte la información (principalmente mediante internet), se han visto multiplicadas las posibilidades de aprendizaje, utilización y apropiación de estas tecnologías por parte de nuevos actores, tales como artistas.

Desarrollos Tecnológicos Digitales Aplicados al Arte (ARA ElectropUNQ) se ha enfocado en los últimos dos años en cuatro líneas de investigación aplicada:

- Proyectos Colaborativos a Través de Internet
- Performance y Tecnología
- Instrumentos Digitales
- Desarrollo de software y hardware analógico y digital

Cada una de estas líneas se desarrolla expansivamente alrededor de temáticas relacionadas ya no solo a la música sino al arte multimedial, el diseño y la innovación, aplicando conocimientos y herramientas de hardware y software libre ya consolidados y creando nuevas herramientas con estas características a partir de la investigación sobre áreas tan variadas como la electrónica, la estética del arte electrónico, el estudio de los lenguajes de programación, el diseño sonoro, la dramaturgia tecnológica y la interactividad entre otros campos.

El trabajo sobre estas áreas permite el desarrollo de herramientas y sirve como punto de partida para su aplicación en otros ámbitos artísticos que utilicen tecnología informática.

Hoy día el proyecto cuenta con un conjunto de programas informáticos y dispositivos desarrollados y producidos desde la Universidad Nacional de Quilmes a disposición de creadores, docentes, alumnos, investigadores e instrumentistas, y también puedan ser distribuidos libremente.

La documentación exhaustiva de cada herramienta y la publicación de resultados es un paso no menos importante para la difusión y utilización de los programas y dispositivos, por lo que intentan ser puntos fuertes del proyecto.

De esta manera se busca tender un puente entre la investigación científica, el desarrollo aplicado, la comunidad académica y la sociedad, teniendo al arte como factor común.